

Youtube soll Schule machen

Studie offenbart große Skepsis unter Lehrkräften gegenüber Einsatz von Digitalmedien. Alles Kleingeisterei, findet die Bertelsmann-Stiftung

Der sogenannte Digitalpakt D, der Deutschlands Schulen fit für die digitale Moderne machen soll, liegt auf Eis. Von den durch Bundesbildungsministerin Johanna Wanka (CDU) vor knapp einem Jahr versprochenen fünf Milliarden Euro für Breitbandtechnik, Laptops und Tablets haben Bund und Länder noch keinen Cent bewilligt. [...] Binnen zweier Tage nur wurden drei sogenannte Studien dazu veröffentlicht – von der Friedrich-Ebert-Stiftung, vom Münchner Institut für Wirtschaftsforschung (Ifö) sowie am Freitag von der Bertelsmann-Stiftung. Der Tenor ist der gleiche: Das digitale Klassenzimmer ist Pflicht.

Den Schluss muss nicht ziehen, wer sich die Befunde genauer anschaut. Zwar sind laut der Erhebung der Bertelsmann-Stiftung rund 70 Prozent der befragten Schulleiter und Pädagogen überzeugt, dass digitale Medien die Attraktivität ihrer Schule steigern. Dass sich mit ihrem Einsatz besser lernen lasse, glaubt aber nicht mal jeder vierte. Lediglich 24 Prozent stimmten »eher zu«, dass digitales Lernen die Lernqualität erhöht, nur fünf Prozent »voll und ganz«. Der Aussage, mit Digitalmedien ließen sich »bessere Lernergebnisse« erzielen, schlossen sich zehn Prozent »eher« und fünf Prozent »voll und ganz« an. 90 Prozent sind offenbar anderer Meinung. Auch den Einsatz von PC oder Tablet zur Förderung von körperlich beeinträchtigten bzw. familiär oder materiell benachteiligten Kindern sehen die Lehrer weit überwiegend skeptisch.

Unter den Rektoren fallen die Einschätzungen bei der Mehrzahl der behandelten Punkte

nur unwesentlich positiver aus. Zustimmungsraten von jeweils mehr als 70 Prozent gibt es allein bei den Fragen, ob digitale Medien das Image der Schule aufmöbeln, ob sie zur Motivation der Schüler beitragen können und ob ihr Einsatz teuer sei. Die verbreiteten Vorbehalte machen dagegen auch folgende Zahlen deutlich: 15 Prozent der Pädagogen nutzen digitale Medien »vielseitig«, 37 Prozent »ab und zu«, 48 Prozent »wenig«. Selbst »etablierte Medien wie Youtube, Wikis und Power Point« kämen »nur gelegentlich« zur Anwendung, schreiben die Autoren der Untersuchung im O-Ton.

Die Bertelsmänner folgern glasklar: Pädagogen sind »Digitalmuffel« (Spiegel online). Deutliche Kritik äußern sie auch an den schlechten technischen Rahmenbedingungen. Man darf sicher sein: Zur Behebung der Defizite steht die Bertelsmann AG gerne zu Diensten. »Schule nutzt das pädagogische Potential des digitalen Wandels noch

nicht«, meinte gestern Stiftungsvorstand Jörg Dräger – und behauptete ohne jeden Beleg: »Digitale Medien können dabei helfen, pädagogische Herausforderungen wie Inklusion, Ganztag oder die Förderung lernschwacher Schüler zu bewältigen.«

Ende Mai hatte der bayerische »Aktionsrat Bildung«, ein Expertengremium aus renommierten Bildungsforschern, in einem Gutachten das Gegenteil konstatiert. Darin heißt es unter Verweis auf die Internationale Grundschulleseuntersuchung IGLU von 2011, dass Schüler, »in deren Unterricht mindestens einmal wöchentlich Computer eingesetzt wurden, in den Domänen Mathematik und Naturwissenschaften statistisch signifikant niedrigere Kompetenzen« aufgewiesen hätten als jene, »die seltener als einmal pro Woche Computer im Unterricht nutzen«.

RALF WURZBACHER
Aus: Junge Welt vom 16.9.17

Kopfschuss: Glatte Eins!

An einer norwegischen Schule stehen Ballerspiele auf dem Stundenplan. Ist das Wahnsinn oder eine bildungspolitische Vision? Fördern „Killerspiele“ die Gewalt – oder das strategische Denken?

Computerspiele: Schießen, kommandieren, Terroristen bekämpfen: Elftklässler der Arna Vidaregåande Skule im norwegischen Bergen spielen seit diesem Schuljahr „Counter-Strike“ im Unterricht.

Es ist Freitagmittag, Viertel vor eins, als ein Schüler in Klassenraum 4 seinem Lehrer in den Kopf schießt. Blut spritzt, der Lehrer geht zu Boden, um dann zu sagen: „Super gemacht!“ Die Waffe, das Blut, die zu Boden sinkende Gestalt – all das besteht aus Pixeln. Das Spiel, das da gespielt wird, heißt Counter-Strike: Global Offensive, kurz CS:GO. Ein Taktik-Shooter. Der Kopfschuss ist Teil des Unterrichts. An der Arna Vidaregåande Skule in Norwegen stehen Computerspiele auf dem Lehrplan. Zweimal in der Woche lernen die Schüler, wie man effektiver schießt oder welche Angriffszüge für welches Gelände geeignet sind.

GIOIA BAURMANN
Aus: DIE ZEIT Nr. 21/2017 (Auszüge)